ПРАВИЛА ЗАПИСИ СВИТКОВ

Требования: Способность произносить тайные заклинания, Инструменты каллиграфа.

Для записи свитка необходимо потратить магические чернила и чистый свиток из редких пород волшебного дерева, что выражается в его цене, а также количество часов которое равно уровню записываемого заклинания.
Если заклинание требует расходного материального компонента, то он требуется и для записи свитка, расходуясь в процессе.
Если материальный компонент не является расходным (средоточие) то, хотя его наличие и обязательно в процессе написания свитка, он не исчезает и остаётся у заклинателя по окончании процесса.

При записи заклинатель "произносит" это заклинание, и таким образом тратит ячейку. Это ограничивает количество свитков, которое можно записать за один день.

За день, записи свитков можно посвятить вплоть до 12 часов, и даже больше, однако каждый последующий час потребует от заклинателя немалых волевых усилий, выражающихся в спасброске Мудрости Сл 10, с возрастающей сложностью +1 за каждый следующий час.
При провале заклинатель более не чувствует в себе моральных сил на продолжение этого кропотливого процесса вплоть до окончания продолжительного отдыха. Недописанный свиток может быть окончен позднее, без потери текущего прогресса.

Некоторые специальные навыки (фиты), такие как "Мастер свитков", облегчают и удешевляют процесс создания магических свитков.

ИНТУИТИВНАЯ АЛХИМИЯ

• Вы становитесь профилированы в навыке Алхимии. В случае, если этот навык уже был у вас, вы удваиваете свой бонус мастерства по отношению к нему.
• При варке зелий вы, по желанию, можете использовать модификатор Мудрости, вместо Интеллекта.
• Действием вы можете опознать любое зелье не более чем в 5 футах от себя без броска кубика.
• Максимальная сумма, на которую вы можете сварить зелья за день равняется вашему бонусу мастерства умноженному на 50 (а не на 25, как в обычных условиях).

МАСТЕР СВИТКОВ

Требования: Способность произносить тайные заклинания; Инструменты каллиграфа.

Вы отточили искусство написания свитков с заклинаниями до высшей степени мастерства. То, что другим заклинателям проходится делать в поте лица, вы творите легко и изящно.

• Время написания свитков уменьшается вдвое (полчаса на круг заклинания).

• Если вы переписываете заклинание со свитка в свой гримуар, свиток не исчезает при этом.

• Сл начального спасброска Мудрости для продолжения работы сверх 12 часов в день равняется 5 (однако всё ещё повышается на 1 с каждым новым часом).

• Вы пишете аккуратно и экономно, что позволяет уменьшить материальные затраты, удешевив написание свитков на 20%

Алхимия? Боюсь это лишь слабая замена магии, для тех, кто ею не владеет. Суррогат. Хотя, признаю, в некоторых случаях не вполне бесполезный.

Спелл Нексус, королевский архимаг.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА АЛХИМИИ

Требования: владение инструментами алхимика; обучение алхимии.

Нет ничего сложного в том, чтобы взять книгу рецептов алхимических зелий в библиотеке университета или магической лавке, и смешав в нужных пропорциях необходимые ингредиенты, дистиллировать несложное зелье, однако лишь немногие достигают настоящего мастерства в данной науке.

Как правило, юный алхимик, лишь недавно окончивший обучение, знает рецепты только самых простых зелий, таких как Зелье лазанья или лечения малых ран, в то время как рецепты более сложные приходиться находить в странствиях, заброшенных лабораториях и пыльных лавках букинистов. Рецепты зелий, в отличие от заклинаний волшебников, пишутся вполне обычными чернилами и потому могут быть спокойно скопированы и переданы любым желающим.

Как Мастер вы можете выдавать в найденных сокровищах рецепты зелий. По желанию вы можете сделать их зашифрованными, установив сложность расшифровки по своему усмотению по своему усмотрению, проверкой навыка Анализ (Интеллект).

Для варки любого зелья необходима стационарная алхимическая лаборатория или же инструменты алхимика. Как Мастер вы можете придать им вид походной лаборатории в небольшом контейнере, или любой другой по вашему усмотрению).

Кроме самих инструментов, так же требуется чтобы игрок потратил трав и реагентов на половину рыночной стоимости зелья. Необходимые компоненты можно как купить у специализированных торговцев, так и найти самостоятельно проверкой навыка Выживания (Мудрость).

Санфлауэр, я знаю что это ты оставшься в лаборатории после занятий, и учишься варить зелья самостоятельно. Будь добра, хотя бы мой за собой пробирки после этого.

Ректор.

Опциональное правило: Алхимия как отдельный навык

Если в вашем мире предполагается активное использование алхимии, вы можете вынести её в отдельный навык Алхимия (Интеллект), установив сложность варки зелий сообразно с их редкостью.

Например: Базальт Скин решила сварить простое зелье лечения. Её навык Алхимии составляет +4 и она бросает 12 на кубике, получая таким образом 16. Этого хватает чтобы полученное зелье вышло даже лучше обычного, и теперь оно будет лечить не 2к4+2 хитов, а сразу все 10 (то есть получилось максимизированным).

Затем Базальт решает сварить гораздо более сложное зелье полёта, но выкидывает всего 2. Итоговых 6 совершенно не хватает для столь сложного зелья и оно получается испорченным.

В этом случае опознание найденных в сокровищах зелий и расшифровка рецетов также будут проводиться по этому навыку. Так же рекомендуется ввести навык (фит) “Интуитивная алхимия”.

Вариант: Усложнённая алхимия

Это опциональное правило предлагает сделать варку зелий занятием более сложным чем обычно.

Если в стандартных условиях зелья варятся из общих ингредиентов, то в данном случае Мастер может ввести таблицу трав, реагентов и ингредиентов для рецепта каждого конкретного зелья.

(Например для того, чтобы сварить зелье Героизма будет обязательно требоваться порошок из светящихся грибов, кровь фирны и перо гарпии).

Количество и редкость всех ингредиентов в данном случае определяются Мастером.

Данное правило неплохо подойдёт для суровых, реалистичных компаний, где магические вещи редки и требуют немалых усилий для получения.

Данное правило хорошо сочетается с вариантом ведения игры “Суровый реализм” (Книга Мастера, с. 267).

Темпест пролистал несколько страниц в своём формулярии, держа копытокинезом флягу. Ему всегда было трудно вспомнить: следует ли добавлять языки змеи до закипания сиропа, или после.
Очевидно, это делалось позже, что было хорошо, поскольку зелье уже начало кипеть. Он потряс половину ложки языков змеи и поместил их в другую реторту, где горстка оризалковой стружки уже плавилась в сосуде с алхимической ртутью.
Глыба воска иногда помогала этому процессу, поэтому он рылся на полке в поисках сосуда с воском. Вот сурьма, толченый аликори, солёный глаз тритона, языки змеи…
Он остановился и уставился на флягу, стоящую на полке, затем медленно опустил взгляд на ту, что держал в копытокинезе.
Сушёные хлопья мандрагоры.
«Благая Луна…» - успел подумать Темпест перед взрывом.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПАЛОЧЕК

Требования: Инструменты резчика по дереву; Способность произносить тайные заклинания.*

Это общедоступное ремесло не требующее взятия специальных навыков, и потому может применяться любым тайным заклинателем, начиная с 1 уровня.

Вы можете создать палочку с любым тайным заклинанием 4-го уровня или ниже, из тех, которое вы знаете. В процессе создания вы можете вложить в палочку любое количество зарядов вплоть до максимума в 25. Дозарядить частично или полностью разряженную палочку невозможно, поскольку процесс применения постепенно выжигает её изнутри.
Вы сами определяете с какой скорость будете создавать палочку, поскольку в процессе должны потратить (как бы произнося вкладываемое заклинание) такое количество ячеек, которое желаете вложить, однако в целом работа требует не менее 6 часов труда.
Для волшебной палочки подходит лишь древесина редких магических пород, способных удержать внутри себя магию в чистом виде, что делает процесс их изготовления достаточно затратным. Чем более высокого уровня заклинание, тем дороже необходимые для изготовления палочки компоненты. Если палочка содержит заклинание с дорогостоящим материальным компонентом вы должны расходовать по копии материального компонента на каждый вкладываемый заряд.
Палочки, восстанавливающие заряды каждый день, или же палочки с заклинанием выше 4 круга как правило требуют специального рецепта или особого навыка (фита) для собственного изготовления, такого как “Мастер волшебных палочек”.

**Владение инструментами резчика по дереву не обязательно, достаточно простого наличия, поскольку виртуозность их применения влияет лишь на эстетический внешний вид палочки. Однако Мастер может изменить это требование по своему усмотрению, к примеру заявив, что неумелое обращение с инструментом сломало палочку в процессе изготовления.*

МАСТЕР ВОЛШЕБНЫХ ПАЛОЧЕК

Вы столь поднаторели в искусстве изготовления волшебных палочек, что теперь можете назвать себя настоящим мастером.

Требования: Инструменты резчика по дереву; Способность произносить тайные заклинания.

• Вы можете вкладывать в палочку заклинания вплоть до 8 круга.

• Затраты на сырьё при изготовлении уменьшаются на 25%

• Максимум зарядов в палочке повышается до 50.

• Действием вы можете опознать любую палочку в 5 футах от вас без броска кубика.
(Эта способность не даёт вам информации о количестве зарядов)

МАСТЕР-ЯДОВАР

Требования: провести не менее 144 часов за изучением науки о ядах за чтение трактатов или 72 часа за учёбой у преподавателя.

• Вы получаете владение инструментами отравителя. В случае, если вы уже владели ими, то удваиваете свой бонус мастерства.

• «Интуитивность» - при желании вы можете применять модификатор Мудрости, вместо Интеллекта, при работе с ядами.

• Вы получаете преимущество, когда пытаетесь избавить себя или другое существо от воздействия яда при помощи Медицины (не оказывает влияния на спасброски Телосложения, когда вы отравлены).

• Вы можете извлекать ингредиенты для изготовления ядов из тел некоторых монстров с Сл 16 (вместо обычного 20).

• Действием вы можете опознать любой яд не более чем в 5 футах от себя без броска кубика.

• Сл спасброска против первичного и вторичного повреждения изготовленных вами ядов увеличивается на 1. Также увеличивается урон на 1 единицу за кость повреждения (или на 1 единицу, если яд наносит фиксированное количество повреждения). Этот навык не влияет на естественные яды (которые собраны из тел существ).

СОЗДАНИЕ ЧУДЕСНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Правила создания чудесных предметов в Книге Мастера и UA Активности простоя являются достаточно общими и в большей степени направлены на средне- и маломагические миры. В случае, если вы играете по высокомагическому миру, в котором чудесные предметы встречаются часто, и создание их не связано с большими трудностями, вы можете использовать предложенные здесь варианты создания чудесных вещей.

Персонажу всё ещё будет требоваться ремесленная схема для определения порядка создания магического предмета, со списком необходимых материалов и самого процесса создания предмета, а также специальные материалы для него, но в данном случае предполагается что схемы будут доступны не только в редчайших сокровищах, но и в более частых местах. К примеру вы можете сделать их доступными в крупных библиотеках, что поощрит игроков заниматься исследованиями и хорошо подходит для партий более нацеленных на социальный отыгрыш, нежели на бои.

Также вы можете поместить ремесленные схемы чудесных предметов в свободную или частично ограниченную продажу у специализированных торговцев, или придумать любой другой вариант, который покажется вам подходящим.

Точно так же как и схемы, материалы для создания чудесных предметов (особенно “Необычных” и “Редких”) в высокомагическом мире будут широкодоступны.

В данном случае стандартная таблица затрат на создание магических предметов становиться неприменима.

К примеру магический предмет со статусом “Редкий” стоит у торговца от 500 до 5000 зм. В маломагическом мире цена будет стремиться к верхней планке, в высо- к нижней. В то же время таблица затрат на создание сообщает что любой Редкий магический предмет потребует 2000 зм на своё создание, что создаёт дисбаланс, и заставляет игроков задаться мыслью: ”Зачем нам тратить там много времени на его создание, если купить готовый окажется дешевле?”.

Таким образом цену на создание следует рассчитывать индивидуально, исходя из того, что игроки потратят на покупку компонентов половину от рыночной цены предмета.

Создание магических предметов

Мин. уровень	Редкость
1	Обычные
3	Необычные
6	Редкие
11	Очень редкие
17	Легендарные

К примеру Железные ленты Билларро в вашем мире будут стоить у торговца 500 зм, что является минимальной ценой за Редкий предмет. Таким образом на то, чтобы создать их самостоятельно игрокам придётся потратить лишь 250 зм.

В этом случае они будут созданы одним героем всего за 10 дней непрерывной работы.

Вы всё ещё можете использовать ограничение на создание предметов по соотношению их редкости и уровня героев из приведённой таблицы.

Заполярные сапоги

Для создания пары этих сапог вам потребуется шкура йетти или же белого или бурого медведя. Шкуру следует вымочить в настое (см. следующую страницу) в течение суток, после чего осыпать пылью огненного агата, смешанной со щепотьюзолы из коры северного дуба.

Для закрепления магии в сапогах необходимо при просушке обязат

Вариант: Ускоренное создание

Стандартная скорость создания предметов может оказаться неподходящей для игр с быстрым темпом, и в таком случае вы можете использовать это опциональное правило, ускоряюще крафт вещей.

- Установите скорость создания *неволшебных* предметов (таких как мечи, кольчуги и т.п.) в 25 зм в день, вместо 5.
- Привяжите скорость создания *волшебных* предметов к бонусу мастерства, из расчёта БМ*25 зм/день.
- Дайте бонус к скорости создания, если игроки работают в специально оборудованной для этого кузнице. Бонус может варьироваться на ваше усмотрение от x0.5 до x3, и может быть основан на степени оборудованности кузницы.
- Персонаж с предысторией или образованием бронника, ювелира, кожевника или ткача будет получать бонус в 50% к скорости создания предметов по его профилю.